

# ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ <sub>2</sub>



**STEVEN CAIN**  
14. 11. 57 - 19. 07. 06



**MIKE FOLLIN**



Mike FOLLIN: I am glad there are people with a sense of history for the beginnings of videogames, which have now become a massive cultural phenomenon.

**Legends of Bytes**

LB Magazine - is copyright © G Demidenko 2008-2009

specy2004@mail.ru Cherkasy, Ukraine

No.2 / July - 2009

## СОДЕРЖАНИЕ

3	IMAGINE, DENTON DESIGNS, CANVAS
12	Steve Cain
14	Ian Weatherburn
15	John Gibson
19	Mike Follin
24	Byte Back 2009
27	Brazil TK Club
32	AY Riders
33	Remakes
34	Software
35	Приложение

**B** это мало кто верил, но 2-й номер увидел свет.

На сайте World of Spectrum есть печальный раздел - Tribute. Он посвящен людям, связанным судьбой с ZX Spectrum и ушедшим от нас в мир иной... Steve Cain - учитель и коллега многих ныне работающих в индустрии видеоигр.

Он начинал в компании Imagine - один из первых компьютерных издателей и производителей видеоигр. Ее история продолжилась в компаниях Denton Designs и Canvas.

У служащих этих компаний по-разному сложилась судьба. О некоторых из них я расскажу.

Многие из Вас слышали о Tim'e Follin'e, менее известен его старший брат - Mike. Многие из Вас играли в игры, которые он программировал. Вспомним о них еще раз.

Небольшие фото-репортажи с прошедших в разное время тусовок (Byte Back 2009 - Великобритания, и AY Riders - в Братиславе). Любители Speccy из Бразилии.

Римейки. Надеюсь, Вы найдете себе что-то по душе из них.

Игры и программы. Немного программ из Бразилии.

Приложение. Содержание файлов, которые я упомянул в жур-

нале и смог найти в Интернете - нелегкая работа, как и создание софтографии...

p.s. наиболее продуктивен по Imagine - Bruce Everiss. Наиболее загадочная компания - Canvas. Информацию о ней я помещаю со слов Simon Butler. Его пожелание мне по этому поводу - «You will not find any news about them anywhere. They are a forgotten studio. Let's keep it that way.»

Также я благодарю за содействие Mike Follin'a - не смотря на отпуск, он нашел время пообщаться о своих играх.

Интервью с John Gibson - взято из ZX Spectrum Files, и переведенное еще в 2005 году.

Отдельная благодарность - Slider. Достаточно редкая игра для Амиги - Iron Hand.

Остается не найденной игра Wizard Warz и некоторые другие.

Я решил сделать этот номер на русском языке. К сожалению практически нет отзывов об первом номере, как и об игре Bo Jangeborg'a - Rise & Fall. Жду Ваши пожелания и критику.

Привет из города Черкассы.



## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

Imagine Software Ltd была первым современным профессиональным издателем компьютерных игр в Великобритании. Большая часть ее инноваций стала стандартной практикой в индустрии. Компания проработала всего два года (1982-1984) и обанкротилась. Ее торговую марку выкупила и использовала компания Ocean Software Ltd.



В одном из первых британских компьютерных магазинов Ливерпуля - Microdigital работали Eugene Evans и Mark Butler. Bruce Everiss также сотрудничал с этим заведением, и был одним из тех, кто был пионером программной индустрии Ливерпуля.



EUGENE EVANS

К Рождеству 1982 г. Mark Butler и Dave Lawson написали для издателя Bug-Byte игру Arcadia. Игра хорошо продавалась. Заработанные финансы они вложили в создание Imagine Software Ltd. Управляющим Imagine стал Bruce Everiss. Финансами управлял Ian Hetherington.



MARK BUTLER & DAVE LAWSON

Bruce Everiss: первоначально я учился на бухгалтера, не потому что я хотел быть бухгалтером, но потому что я хотел учиться максимально ближе к бизнесу перед тем, как начать свое дело. В июле 1978 года я открыл свое дело, один из первых компьютерных магазинов - Microdig-

tal в Ливерпуле. Со временем мы стали наибольшим продавцом домашних компьютеров в Великобритании.



BRUCE EVERISS

После ухода из этого бизнеса, я начал работать с Bug-Byte - одним из первых британских издателей видеоигр. Бывшие сотрудники Microdigital - Mark Butler и Eugene Evans рекомендовали нанять меня для ведения маркетинга.

Я придумал логотип Bug-Byte, изменил их упаковку, которая стала шаблоном для 8-битных кассетных игр. Это был основной момент в моей карьере, отправная точка, с которой я стал частью в индустрии видеоигр. С тех пор моя карьера была как в персональном компьютере так и в видеоиграх. Но видеоигры - были самым захватывающим.

В 1982 г. Mark Butler ушел из Bug Byte и вместе с David Lawson создал Imagine Software. Они попросили меня присоединиться в качестве операционного менеджера - вместо Eugene Evans. Через несколько месяцев я убедил их взять Ian Hetherington. Когда Imagine стала компанией с ограниченной ответственностью, я занялся ее продажами и маркетингом. Ian Hetherington стал финансовым директором.

В конце 1983 г. Imagine подписывает контракт с издателем Marshall



IAN HETHERINGTON

Cavendish. Но не все гладко. Dave Lawson был сторонником полной свободы программистов, без вмешательства руководства.

Поэтому затраченные издателем деньги медленно воплощались в готовые продукты. С одной стороны - Imagine набирает новых программистов, художников, музыкантов, с другой стороны - издатель хочет забрать вложенные финансы.

### МЕГАИГРЫ

Marc Dawson: в производстве было 4 Мега Игры - Bandersnatch, Psyclapse, Hero (рабочее название), Star Raiders (рабочее название). Я работал над Star Raiders для C64. John Gibson совместно с Ian Weatherburn работают над мегаигрой Bandersnatch.



MARC DAWSON

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

**Secrets of the Imagine mega-games**

Bandersnatch type: Imagine ads before the crash.

Bruce Everiss: мы придумали идею мегаигр.

Как один из директоров Imagine я принимал участие в обсуждениях и принимал решения. Вот как это было.

Imagine была впечатляющей компанией. Мы удваивали товарооборот каждый месяц и на декабрь 1983 года это было миллион фунтов в месяц. Крутая сумма в те дни. В январе 1984 года продажи рухнули и мы не поняли из-за чего это произошло.

Опрос основных клиентов показал что они

больше не покупают нашу продукцию. Копирование игр было дешевле чем их покупка. Мы разослали письма во все журналы, говоря об опасности нелегального копирования для индустрии. Но в целом реакции не последовало.

Тогда мы попробовали уменьшить наши цены. Тактика не сработала. Мы взялись за кассетные обложки, используя металлический пятый цвет. Это намного усложнило подделку кассетных обложек. Позже мы придумали идею аппаратной совместимости, без которой игра не работала бы.

Сначала мы думали о математическом со-процессоре Z80 в такой схеме, он бы позволил написать нашим программистам более мощный код. Но в конце согласились на помещение части кода игры в ROM, что позволило бы усложнить ее нелегаль-

**PSYCLAPSE & BANDERSNATCH**  
COMMODORE 64  
48K SPECTRUM

## REINFORCEMENTS ARRIVE!



After eight weeks of total concentration by our four master programmers Psyclapse & Bandersnatch, the two most original computer games ever conceived are entering the final phase of creation. Now the Imagine 'A Team' have been joined by (from left to right) Steve Cain, Ally Noble, Dawn Jones, Abdul Ibrahim and Fred Gray.

Steve, Ally and Dawn are three of the most accomplished graphic artists in the country and Abdul and Fred are two highly respected musicians.

Their task is to enhance these magnificent games with dazzling animation, stunning effects and electrifying music.



Psyclapse & Bandersnatch, a treat for your senses, coming soon from Imagine.

ное копирование.

Кроме того, ситуация в Imagine было хуже чем у других издателей:

Поскольку мы были самыми большими, таким образом наиболее уязвимыми.

Мы расширились очень быстро на маленькой капитальной базе.

У нас была большая рабочая сила, чем у любого другого издателя, дорогая аренда офисного помещения.

Большие финансовые ресурсы, которые мы имели, шли на мегаигры.

Будущее и прибыль видели главным образом в мегаиграх.

Сами по себе - не причина для упадка, это факторы, которые заставили пиратство повлиять сильнее.

Одним из выходов был - продать права на мегаигры компании Sinclair Research. Я говорил с ними, они готовы купить готовый продукт только для QL и

микродрайва.

Три месяца судебного разбирательства, Imagine объявлена банкротом 09 июля 1984г.

**Bandersnatch:**  
128Kb RAM expansion pack, multi channel sound chip, displayed 256 colours, NEC chips, interface to control laser disc players.

# DENTON DESIGNS

Denton Designs  
(1984-1995)

Бывшие сотрудники Imagine в сентябре 1984 года создают компанию - Denton Designs Limited. Первым их серьезным проектом был Gift From The Gods (издатель Ocean Software). David

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

Steve Cain, John Gibson,  
Ally Noble, Karen Davies,  
Graham Everitt

Ward (босс Ocean) искал новую игру к Рождеству и остановился на продукции Denton Designs.

Denton Designs владели шесть человек, у каждого равное количество акций. Но Ian Weatherburn был не доволен.

**Steve Cain:** когда мы подписали контракт на создание игры Shadowfire, Ian Weatherburn сказал что все будет как в Imagine или он уедет. Так мы уволили его. Вместо него в компанию вошел маньяк Commodo - Dave Colclough.



Karen, Ally и Steve были основой Imagine, отвечающей за графический дизайн. Karen работала над графикой Frankie для C64. Ally Noble - королева

экрана Спектрума, заканчивала вместе со Steve Liverpool Art College. Кроме Gift From The Gods и Shadowfire были написаны... конверсия Spy Hunter (US Gold), конверсия Roland Rat, Frankie Goes To Hollywood (Ocean), Shadowfire II и Bounces (Beyond).

Но появилась новость о том, что Denton Designs закрывается. Что привело к этому?

По словам **Ally Noble**, создатели - Steve Cain, Karen Davies, John Gibson желали работать freelance-рами, что по их мнению, привело бы к увеличению заработка.

**John Gibson** после раскола заключает контракт с Ocean: сейчас я делаю

лицензионные игры, но хотел бы делать оригинальные игры... Ocean осторожничает с этим. Оригинальный продукт должен быть очень убедительным.

**Steve Cain:** в корне раскола лежат деньги, точнее их нехватка. второе - трудность управления компанией.

Мы должны были или расширяться или обанкротится. Оригинальные программы не нужны в наше время, в игру вступают лицензии.

Мы не могли зарабатывать достаточно денег, брали дополнительно программистов и зарабатывали на них...

Первоначальная идея



Ally Noble, John Heap, Dave Colclough, John Gibson, Steve Cain, Karen Davies

была ликвидировать компанию, но мы разделились и это лучший вариант сегодня.

Новый Denton Designs: Ally Noble, John Heap, Andy Heap, Stuart Fotheringham, Dave Colclough и Colin Parrott.

Компания вернулась в бизнес в течении недели.



## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

**Canvas** (1986-1991)  
Компания, созданная Steve Cain и экс-программистом Argus Press Software - Roy Gibson.



Работали для Canvas: Graham Everitt, Karen Davies, Martin Holland, Steve и Martin Calvert, Chris Pink, Dawn Drake, Ian Weatherburn и другие.



DAWN DRAKE

Simon Butler: Компания Canvas появилась из того что Steve Cain и Ian Weatherburn взяли из Imagine и Denton Designs. Ian был сравнительно быстро уволен из Denton Designs из-за своих диктаторских наклонностей - он хотел управлять компанией железным кулаком. Глу-

пый парень.

Я возглавлял графический отдел, вскоре мы наняли на работу очаровательную Миссис Dawn Drake. Также мы имели две непослушных мыши: Steve Calvert - программист и его брат Martin - художник. Scott Johnson был офисменеджером. Тогда мы имели поток иногда адекватной, но в целом обезьяньей графики. Обычно это был вопрос нескольких недель, Martin, Dawn и Я успевали сделать практически все.

Загнивание началось с момента, когда Ian

ввел своего толстого помощника из Imagine - Roy (который манипулировал своим другом, и уехал с заработанными деньгами в Америку) Gibson. Ian ввел программиста Chris Pink. Работал Steve Ward, бывший служащий Imagine.

Dentons иногда показывали свои лица в Canvas... они смотрели свысока на нас, так как пресса уверяла что их дермо не воняло, поэтому они видели себя рок-звездами.

Roy и Ian надеялись что Ocean не заметит что их игры были хуже чем ожидали.

## Bruce EVERISS

1977-2007 (30 лет в индустрии видеоигр)



2003-2005

**Codemasters, head of corporate affairs** (корпоративная стратегия, устранение проблем, отношение с правительством и компаниями, форум Computer Games Industry, IP Law)

2001-2003

**Codemasters, head of communications** (сделал связь с общественностью сильным стратегическим инструментом, он-лайн сообщество, веб-сайт компании, выпуск газеты, корпоративные мероприятия)

1985-1987

**Codemasters, operations manager** (маркетинг. в течении первого года мы были издателем номер один - более 27% рынка Великобритании - на пике)

1982-1984

**Imagine Software, operations director** (маркетинг, продажи, реклама)

1978-1982

**Microdigital Ltd, managing director**

1977-1978

**Datapool Services Ltd, managing director**

08.2008-2009

**Lucid Dreams** (Consultant)

01.2008-09.2008

**2K Czech** (Head of Studios)

04.2005-01.2008

**Illusion Softworks** (Head of Studios)

2002-2004

**Acclaim Studios Manchester** (Studio General Manager)

1993-2002

**Software Creations Ltd** (Vice President, Development / Senior Project Manager)

1991-1993

**Europress Software Ltd** (Development Manager)

1987-1991

**Eldritch the Cat Ltd** (Managing Director)

1985-1987

**Odin Computer Graphics** (Senior Programmer / Development Manager)

1984-1985

**Software Project Ltd** (Programmer)

1982-1984

**Imagine Software Ltd** (Programmer)

## Marc Wilding

(до 2000 года - Dawson)



Games Development Experience - 26 лет, опыт в Development Management - 20 лет.

GAMES LIST - DENTON DESIGNS

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Amstrad Plus 3	Amstrad	Denton Designs	1987	Compilations - ZX
Batman Returns	Gametek/Konami	Denton Designs	1993	AG DOS GG Genesis NES SegaCD SMS
Bounces	Beyond	Denton Designs	1985-86	C64 ZX
Cosmic Wartoad	Ocean	Denton Designs	1985	ZX
Crash Presents December	Crash	Denton Designs	1989	Compilations - ZX
Dante's Inferno	Beyond	Denton Designs	1986	C64
Double Take	Ocean	Denton Designs	1987	C64 ZX
Eco	Ocean	Denton Designs	1987	AG ST
Enigma Force	Beyond	Denton Designs	1985	C64 ZX
Eye Of Horus	Logotron	Denton Designs	1989	AG C64 ST DOS
E.T.s. Rugby League	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1992	AG C64
Flashpoint	Ocean	Denton Designs	1987	ZX
Foxx Fight Back	Image Works	Denton Designs	1988	C64 ZX
Frankie Goes To Hollywood	Ocean	Denton Designs	1985	AMS C64 ZX
Gift From The God	Ocean	Denton Designs	1984	ZX
Infodroid	Beyond	Denton Designs	1986	AMS
The Great Escape	Ocean	Denton Designs	1986	AMS C64 ZX DOS
Krusty's Fun House	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1992	AG DOS GG Genesis NES SMS SNES GMBoy
Live Ammo	Ocean	Denton Designs	1986	Compilations -AMS C64 ZX
Madballs	Ocean	Denton Designs	1987-88	AMS C64 ZX
The Magnificent7	Ocean	Denton Designs	1987	Compilations - AMS C64
Mutants	Denton Designs	Choice	1987	AMS C64 ZX
Ocean All Star Hit's	Ocean	Denton Designs	1987	Compilations - C64
Power Drive	U.S. Gold	Denton D./Rage	1994	AG
Quondam	Ocean	Denton Designs	1989	ZX
Roland's Rat Race	Ocean	Denton Designs	1985	C64 ZX
Shadowfire	Beyond	Denton Designs	1985	AMS C64 ZX
SU Double Hit's5	Sinclair User	Denton Designs	1990	Compilations - ZX

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

### GAMES LIST - DENTON DESIGNS

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Spy Hunter	US Gold	Denton Designs/ Choice	1983-86	AMS C64 ZX
Starace	Ocean	Denton Designs	1987	C64
The Transformers	Ocean	Denton Designs	1985	C64 ZX
Troll	Kixx/Outlaw	Denton Designs/ Palace	1988	AMS C64 ZX
Wembley Rugby League	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1994	AG DOS
Where Time Stood Still	Ocean	Denton Designs	1987	DOS ST ZX
World Class Rugby	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1991	AG AMS C64 ST DOS ZX
World Class Rugby: 5 Nations	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1992	AG DOS
World Class Rugby 95	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1995	AG DOS
Wreckers	Audiogenic Ltd	Denton Designs	1991	AG DOS ST

Never released:

infodroid (beyond) zx, wreckers (audiogenic) zx, gargantuan (epic shoot-em up)  
amiga, st, c64, new moon - amiga, st, batman returns (konami) - c64, st.



## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

### GAMES LIST - IMAGINE

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Ah Diddums	Imagine	Dave H. Lawson	1983	C64 ZX
Alchemist	Imagine	Ian Weatherburn	1983	ZX
Arcadia, 64	Imagine	Dave H. Lawson	1982-83	C64 ZX CVIC 20
Arkanoid	Imagine	Ocean/Freelancers	1987	AG AMS ST C64 ZX DOS
Arkanoid II	Imagine	Ocean/Freelancers	1988	AG AMS ST C64 ZX DOS
Army Moves	Dinamic/Imagine	Dinamic/Imagine	1987-88	AG AMS ST C64 ZX DOS MSX
Athena	Imagine	Ocean/Freelancers	1987	C64 ZX
B.C. Bill	Imagine	Imagine	1984	C64 ZX
Beau Jolly 48K	Imagine	Imagine	1984	Compilations - ZX
Bewitched	Imagine	Chris Lancaster	1983	Commodore VIC 20
Catcha Snatcha	Imagine	Eugene Evans	1983	Commodore VIC 20
Comic Bakery	Imagine	Imagine	1984	C64 MSX
Cosmic Cruiser: Galacto Honoris	Imagine	Imagine	1984	C64 ZX
Destroyer Escort	MicroProse	Imagine	1989	C64
Dixons' Premier Collection	Ocean	Imagine	1988	Compilations - ZX
Dragon Ninja aka Bad Dudes	Imagine	Ocean/Freelancers	1988	AG AMS C64 ZX DOS NES
Fernando Martin Basket Master	Dinamic/Imagine	Dinamic/Imagine	1987-90	AMS C64 ZX DOS MSX
Frantic	Imagine	Eugene Evans	1983	Commodore VIC 20
Freddy Hardest	Dinamic/Imagine	Dinamic	1987	AMS C64 ZX
Galivan - Cosmo Police	Imagine	Ocean/Freelancers	1986	AMS C64 ZX
Game Over 1, 2	Dinamic/Imagine	Dinamic	1986-88	AMS ST C64 ZX DOS MSX
Game, Set i Match	Ocean	Imagine	1987	Compilations - ZX
Green Beret	Imagine	J.Smith,F.Thorpe	1986	AMS C64 ZX DOS MSX NES
Guerilla War	Imagine	Sentient Softw.Ltd	1988	AMS C64 ZX DOS NES
Hero 2020	Imagine	Imagine	1990	C64
Hyper Sports	Imagine	Freelancers	1985	AMS C64 ZX MSX NES

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

### GAMES LIST - IMAGINE

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Jackal (USA ver.)	Imagine	Imagine	1989	C64
Jumping Jack	Imagine	Albert+Stuart Bell	1983	Dragon 32 ZX Atari 8 Bit
Konami's Golf	Imagine	Ocean/Choice	1986	AMS ZX MSX
Konami's Tennis	Imagine	Ocean/Choice	1985-86	ZX MSX
Konami's Arcade Collection	Imagine	Imagine	1989	Compilations - ZX
Konami's Coin Up Hits	Imagine/Erbe	Imagine	1986	Compilations - ZX
Live Ammo	Ocean	Ocean/Imagine	1987	Compilations - ZX
Mag Max	Imagine	Ocean	1986-87	AMS C64 ZX NES
Mega Vault	Imagine	Imagine	1984	Commodore VIC 20
Mikie	Imagine	Ocean	1985	AMS C64 ZX
Molar Maul	Imagine	John Gibson	1983	ZX
Movie	Imagine	Duke & Mario	1986	AMS ZX
Pedro	Imagine	Imagine	1984	Dragon32 C64 ZX
Ping Pong	Imagine	Doug Burns	1986	AMS C64 ZX MSX
Play For Your Life	Imagine	Duke	1988	ZX
Precious Metal	Ocean	Imagine	1989	AG - Compilations
Psycho Soldier	Imagine	Source Software	1987-88	AMS C64 ZX
Rastan	Imagine	Icon Design/ Novologic	1987-90	AMS C64 ZX DOS SMS GG MSX
Renegade	Imagine	Ocean/Creations	1987	AG AMS ST C64 ZX DOS SMS NES
Renegade III	Imagine	Ocean/Freelancers	1989	AMS C64 ZX MSX
Salamander	Imagine	Freelancers	1987-88	AMS C64 ZX MSX NES
Schizoids	Imagine	Dave H. Lawson	1983	ZX
Slap Fight	Imagine	Probe/Freelancers	1987	AMS ST C64 ZX Genesis
Stonkers	Imagine	John Gibson	1983	ZX
Super Soccer	Imagine	Freelancers	1986	AMS C64 ZX
Target: Renegade	Imagine	Ocean/Freelancers	1988	AMS C64 ZX NES
Terra Cresta	Imagine	Imagine/Freelance	1986	C64 ZX
Legend Of Kage	Imagine	Ocean/Freelancers	1986-87	AMS C64 ZX MSX NES
New Zealand Story	Imagine/Ocean	Choice/Freelance	1989	AG AMS C64 ST ZX SMS NES Genesis

## GAMES LIST - IMAGINE

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Typhoon	Imagine	Ocean/Freelancers	1988	AMS C64 ZX DOS
The Vindicator	Imagine	Ocean/Freelancers	1988	AMS C64 ZX
Victory Road	Imagine	Paradise Software	1987-89	AG AMS ST ZX DOS
Wacky Waiters	Imagine	Eugene Evans	1982	Commodore VIC 20
We Are The Champions	Ocean	Imagine	1988	ZX
WEC Le Mans	Imagine	Imagine/Sentient	1988	AMS C64 ZX
Wizadore	Imagine	Imagine	1984	Acorn BBC
World Series Basketball	Imagine	Platinum Productions	1985	ZX
World Series Baseball	Imagine	Platinum Productions	1985	AMS C64 ZX Genesis Game Gear
Yie Ar Kung-Fu	Imagine	Ocean/Freelancers	1985	AMS C64 ZX
Yie Ar Kung-Fu 2	Imagine	Ocean/Freelancers	1985-86	AMS C64 ZX
Zip Zap	Imagine	Ian Weatherburn	1983	ZX
Zoom	Imagine	John Gibaon	1983	ZX
Imagine Arcade Giant's	Imagine	Imagine	1989	Compilations - AMS



**Steven Cain** (14.11.1957-19.07.2006)  
(Художник)

**ZX Spectrum:**

B.C. Bill 1984, Pedro 1984, Cosmic Cruiser 1984, Bounces 1985, Highlander 1986, Spaced Out 1987, Where Time Stood Still 1988

**Незавершенные проекты:**

Bandersnatch (Imagine), Infodroid (Denton Designs)

**Работал для:**

Imagine, Denton Designs, Canvas, Psygnosis, MicroProse, Rage Software, Acclaim, Silverback Studios.

**Коллеги:**

Ian Hetherington создал Psygnosis Software - первые игры для PlayStation, Evolution Software.

Dave Lawson: один из основателей Psygnosis Software, управлял Kinetica Software.

Mark Butler: был директором Odin Computer Graphics.

Eugene Evans: глава Viacom US.

Jake Glover: Psygnosis Software.

Roy Gibson: MicroProse USA.

Alan Fothergill: Cambridge University.

Ally Noble: Rage, Liverpool

**R.I.P.:**

Steve Calvert (Canvas) 22.04.2007

Dave Colclough

Martin Holland 08.2003

На фото он в центре - Silverback Studios.



Далее я привожу список игр, в создании которых участвовал Steve Cain. Следует учесть что он принимал участие в создании приведенных игр по крайней мере для одной из платформ.

Я попытался сделать наиболее полную фотографию этого известнейшего художника и дизайнера видеоигр.

Остальные платформы в журнале (как и игры в приложении) приведены просто для интереса и возможности сравнения игр, вышедших для различных компьютеров и игровых приставок.

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

### GAMES LIST - STEVEN CAIN

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
army moves	Dinamic/Imagine	Dinamic/Imagine	1987-88	AG AMS ST C64 DOS ZX MSX Atari 8 Bit
badlands pete	Arc (Atari UK)	Frames	1990	AG ST
b.c. bill	Imagine	Imagine	1984	C64 ZX
black lamp	Firebird	Softw. Creations	1987-88	AG ST C64 ZX
bounces	Beyond	Denton Designs	1985-86	C64 ZX
brian the lion	Psygnosis	Reflections	1994	AG AGcd
combat air patrol	Psygnosis	Maverick Sim.	1995	AG DOS
cosmic cruiser	Imagine	Imagine	1984	C64 ZX
darklight conflict	EA	Rage Software	1997	DOS PS SATURN PC
hellraider	Arc (Atari UK)	Frames	1989	AG ST DOS
highlander	Ocean	Canvas	1986	AMS C64 ZX
incoming forces	Rage Software	Rage Software	2002	PC
knights of the sky	MicroProse	MicroProse	1991	AG ST DOS
krazy ivan	Psygnosis	Tantalus Ent.	1995-96	PS SATURN PC
mademan	Mastertronic	Silverback Studios	2006	PC PS2
pedro	Imagine	Imagine	1984	ZX
prince	Arc (Atari UK)	Frames	1989	AG ST
pyrotechnica	Psygnosis	Psygnosis	1995	DOS
shadowfire	Beyond	Denton Designs	1985	CPC C64 ZX
shadow of the beast II	Psygnosis	Reflections	1994	AG ST GENESIS SE-GAcD
silent service 2	MicroProse	MicroProse	1990	AG ST DOS
spaced out	Firebird	J.Gibson, S.Cain	1987	AMS ZX
star breaker	Arc (Atari UK)	Frames	1989	AG ST
star goose	Logotron Ent.	G.Everett, S.Cain	1988	AG ST DOS
star trek: the rebel universe	Firebird	G.Everett, S.Cain, M.Singleton	1988	ST C64 DOS
the neverending story	DataSoft/Ocean	Ocean/Freelancers	1985	AMS C64 ZX Atari 8 Bit
total recall	Ocean/Acclaim	Ocean/Interplay	1990-91	AG AMS C64 ST NES ZX
where time stood still	Ocean	Denton Designs	1987-88	ST DOS ZX

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS



**Ian Weatherburn** (? - начало 1990-х, суицид)  
(программист)

**ZX Spectrum:**

Alchemist 1983, Zip-Zap 1983, The Neverending Story 1985,  
N.O.M.A.D. 1985, Leader Board 1986, Hunchback: The Adventure 1986, Super Cycle  
1987, Leader Board Tournament 1988

Незавершенные проекты: Bandersnatch (Imagine)

Программировал на платформах: Amstrad CPC, Commodore, ZX Spectrum

Simon Butler: Мы сотрудничали в течении достаточно долгого времени, и хотя все это закончилось на минорной ноте, я все еще хорошо помню о нем. Он был очень самоуверен, даже больше... он был очень талантлив. Я встретил Ian в офисе Imagine и он рассматривал меня тогда с тем же самым презрением, что и до конца наших рабочих отношений. ...он был лучшим, создавая игры. Его игры никогда не были классикой, но были отполированы - затрачено больше человека-часов чем каждым из нас. Если бы он работал сейчас, он смог бы создать свою марку в индустрии.

### GAMES LIST - IAN WEATHERBURN

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
alchemist	Imagine	Imagine	1983	ZX
hunchback: the adventure	Ocean	Ocean/Freelancers	1986	AMS C64 ZX
leader board	US Gold Ltd	Canvas	1986	AMS C64 ST ZX DOS
leader board tournament	US Gold Ltd	Canvas	1988	AMS ZX
n.o.m.a.d.	Ocean/Erbe	Ocean/Freelancers	1985-86	AMS C64 ZX
super cycle	US Gold Ltd	Canvas	1987	AMS C64 ST ZX
the neverending story	Ocean	Ocean/Freelancers	1985	AMS C64 ZX
zip zap	Imagine	Imagine	1983	ZX



## John Gibson (программист)

200x-2009

[Tripwire](#)

1998-200x

[Warthog PLC](#)

1990-1998

[Psygnosis](#)

1985-1990

[Ocean Software Ltd](#)

1984-1985

[Denton Designs Ltd](#)

1983-1984

[Imagine Ltd](#)



**TRIPWIRE**  
INTERACTIVE.

ZX Spectrum:

Zoom 1983, Stonkers 1983, Molar Maul 1983,  
Gift From The Gods 1984, Cosmic Wartoad 1985,  
Frankie Goes To Hollywood 1985, Galivan -  
Cosmo Police 1986, Spaced Out 1987,  
Airborne Ranger 1988, Quondam 1989

Незавершенные проекты: Bandersnatch (Imagine)

В свои 36 лет (речь идет об 1984 г.) он основал компанию Imagine из Ливерпуля. Средний возраст его коллег - 19 лет. Первой его программой была Molar Maul - "несмотря на плохой вкус, были хорошие продажи". Следующий продукт - Zoom уже больше был похож на классическую игру. Текущий хит Stonkers - сложная стратегическая военная игра.

### Как Вы начинали в компьютерной индустрии?

Первым компьютером был ZX-81, купленный мною в 1981 году. У меня не было много денег и времени и я просто игрался с ним. Устав от скучного Бэйсика, я купил книгу "Как программировать Ваш ZX-81 в машинных кодах." Я был поражен !

Когда вы познакомились с компанией Imagine и Mark Butler/ Dave Lawson в частности? Что они предложили Вам в программной индустрии?

Только что я закончил правительственный курс по программированию и был готов стать основным программистом, но решился на собеседование по поводу прямой работы. Dave спросил - "Вы можете написать 16к машинного кода через месяц?" Я ответил - "Я не знаю, попробую". "Хорошо, у Вас есть работа". Интервьюером был Ian Hetherington - в будущем владелец много-миллионной компании Psygnosis который и много лет спустя давал мне работу.

Molar Maul была Вашей первой программой для Спектрума.

Было ли написано что-то до нее или не издано для других платформ?

Для собственного развлечения я написал Space Invaders (ZX-81, Commodore VIC-20) и никогда не был только программистом Спектрума.

После выпуска превосходных Molar Maul, Zoom и Stonkers мы начали работу над Bandersnatch вместе с Ian Weatherburn. Игра была полным обманом или что-то могло получится со временем?

Нет это было возможно сделать, игра была революционной на то время: использовалось 176кб Спектрума и 128кб ROM. На момент банкротства Imagine игра была на половину сделана, а мы уже использовали всю ROM. Этот проект был вероятно академическим так как предполагаемая стоимость игры была 60 фунтов. Вы бы заплатили столько за игру для Спектрума?

Насколько была готова игра Bandersnatch перед банкротством Imagine? Можно ли было увидеть что-то готовое?

Игра была об исследовании окружающей среды и взаимодействии между персонажами. Это футуристический город.

Зачем придумали железный dongle к Bandersnatch - только для использования большего объема памяти или еще для чего?

Было больше чем просто добавление памяти. Игра должна была быть упакована в большую коробку - футболька, фигурки

героев, профили характеров, карта окружающей среды.

Пресса сообщила что Bandersnatch и Eugene Evans ушли в Fireiron (компания, созданная Dave Lawson и Ian Hetherington), вы продолжали работать над мегаигрой?

Когда начались проблемы в Imagine, был раскол на две команды - первая объединилась вокруг Dave и Ian, вторая - вокруг Mark и Bruce Everiss. Мы не могли непосредственно завершить Bandersnatch так как интеллектуальная собственность принадлежала официальному преемнику, назначенному ликвидировать Imagine Ltd. Поэтому мы все быстро уехали и нашли новую работу.

### Что сделала с Bandersnatch Fireiron?

Fireiron сменила название на Psygnosis и первой их игрой стала Brataccas для Commodore Amiga. Хотя это была не та самая Bandersnatch, она использовала движок задуманной мегаигры. Этот же движок использовался для игры Gift From The Gods (Denton Designs). Мог быть даже судебный иск со стороны Psygnosis.

### Как появилась Denton Designs?

Первыми людьми, работавшими над мегаиграми и решившими прекратить работу в Imagine стали Ian Weatherburn и Steve Cain. Именно они решили сформировать Denton Designs. Они пригласили меня, Kenny Everett, Ally Noble и Karen Davies. Откуда название - мы купили стандартную компанию с

## ИСТОРИЯ IMAGINE/DENTON DESIGNS/CANVAS

ограниченной ответственностью - Denton Designs - было самым привлекательным из названий, которые нам предлагали.

Ian Weatherburn не появлялся в прессе и не давал интервью, он уехал вскоре после создания новой компании?

Он любил жить как было раньше в Imagine - быстрые автомобили, деньги, статус. Он считал, что Denton продолжит то, что не доделали в Imagine. Остальные не хотели такого продолжения. Также были разные мнения насчет игры Shadowfire.

Над чем вы лично работали в

### Denton Designs?

Gift From The Gods, Frankie Goes To Hollywood, Cosmic Wartoad.

Почему вы ушли из Denton Designs, ведь история развивалась успешно?

Несмотря на щедрое финансирование от Ocean, было тяжело работать и держать компанию на плаву. Нам не хватало сотрудников и мы начали набирать персонал. Со временем новые люди получали часть акций компании учитывая вклад каждого. Но проблема в том что люди хотели одинаковое количество акций. Я и Steve Cain были не довольны этим. Так как наша пятерка создавала компанию

и основная заслуга принадлежит нам, мы считали что достойны иметь большую часть акций. В конце концов я сказал, что если акции поделят по-ровну, я уеду. Так и вышло.

Чем вы занимались после уезда из Denton Designs?

О разногласиях в Denton Designs знал босс Ocean David Ward. Он взял меня внештатным работником. Я проработал 5 лет, делая конверсии и оригинальные игры для Ocean, Microsoft, Atari. В 1990 году я присоединился к Psygnosis где проработал до 1998 года, когда компания стала частью Warthog.

### 1999 WARTHOG PLC, JOHN GIBSON - 4-Й СЛЕВА В ЦЕНТРЕ



### GAMES LIST - JOHN GIBSON

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
airborne ranger	US Gold	MicroProse/ Canvas	1988-89	AG AMS ST C64 DOS ZX
badlands pete	Arc (Atari UK)	Frames	1990	AG ST
cosmic wartoad	Ocean	Denton Designs	1985	ZX
frankie goes to hollywood	Ocean	Denton Designs	1985	AMS C64 ZX
galivan - cosmo police	Imagine	Ocean/Freelancers	1986	AMS C64 ZX
gift from the gods	Ocean	Denton Designs	1984	ZX
hellraider	Arc (Atari UK)	Frames	1989	AG ST DOS
killing floor		Tripwire	09.2009	

## GAMES LIST - JOHN GIBSON

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
looney toones: back in action	EA	Warthog Plc	2003	GameCube PS2 GBA
microcosm	Psygnosis	Psygnosis	1993	3DO AGcd32 DOS C64
molar maul	Imagine	Imagine	1983	ZX
quake 2				PS
quondam	Ocean	Ocean/Freelancers	1989	ZX
red orchestra: osfront 41-45		Tripwire	2006	PC
robot wars 2: extreme destruction	BBC Multimedia	Warthog Plc	2002	GBA
sentient	Psygnosis	Psygnosis	1997	DOS PS
spaced out	Firebird	J.Gibson, S.Cain	1987	AMS ZX
star trek: invasion	Activision	Warthog Plc	2000	PS
stonkers	Imagine	J.Gibson	1983	ZX
tiny toons adventures: wacky stackers	Swing ! Entertainment Media AG	Warthog Plc	2001	GBA
tom and jerry in house trap	NewKidCo LLC	Warthog Plc	2000	PS
zoom	Imagine	Imagine	1983	ZX

**Martin Calvert**  
(художник)



Acclaim  
Psygnosis  
MicroProse  
EA  
Eldritch The Cat  
Storm Games  
Canvas 1986-1988

**ZX Spectrum:**  
Highlander 1986, PSI-5 Traiding Company 1986,  
Silent Service 1987

**Simon Butler** (29.07.1957)  
(художник)



Ocean 1986-1995  
Canvas 1986-1987  
Denton Designs 1984-1985  
Imagine 1983-1984

Работал для компаний: Team 17, Vicarious Visions, Digital Eclipse, Probe, Magnetic Fields, Atari, Elkware и других.  
Софтография на 2009 год - более чем 250 игр.

ZX Spectrum - 28 titles:  
Shadowfire, Enigma Force, Cosmic Wartoads, Gift From The Gods, Bounces, The Neverending Story, N.O.M.A.D., Hunchback The Adventure, **Batman The Adventure**, Leaderboard, Miami Vice, Highlander, It's A Knockout, Breakthru, PSI-5 Traiding Company, Super Cycle, Mag Max, Legend Of Kage, Terra Cresta, Silent Service, Platoon, Target Renegade, Sim City, Dan Dare 2, Viz The Game, Total Recall, Gazza 2, Vindicator.

## GAMES LIST - SIMON BUTLER (AMSTRAD, C64, ZX)

Shadowfire - Denton Designs - 1985 - Game / cover design, manual illustrations ZX  
 Enigma Force - Denton Designs - 1985 - Character design ZX  
 Cosmic Wartoads - Denton Designs - 1985 - Game / character design ZX  
 Gift From The Gods - Denton Designs - 1984 - Game / character design ZX  
 Bounces - Denton Designs - 1986 - Game / character design ZX  
 The Neverending Story - 1985 - [Simon/Ian](#) for Ocean All graphics ZX, Amstrad, Atari 8 bit  
 N.O.M.A.D - 1985-1986 - [Simon/Ian](#) for Ocean - Game / cover design, all graphics, copy ZX, Amstrad, C64  
 Hunchback The Adventure - 1986 - Simon/Ian for Ocean All graphics ZX, Amstrad, C64  
 Batman The Adventure - [Simon/Ian](#) for Ocean - All graphics ZX, Amstrad, C64 **Finished but Never Published**  
 Leaderboard - Canvas - 1987 - Graphics, Producer ZX **Never Published**  
 Miami Vice - Canvas - 1986 - Sprites, Producer ZX and Amstrad  
 Highlander - Canvas - 1986 - Sprites, backgrounds ZX, Amstrad, C64  
 It's A Knockout - Ocean - 1986 - Sprites, backgrounds, Producer ZX, Amstrad, C64  
 Breakthru - Canvas - 1986 - Sprites, backgrounds, Producer ZX, Amstrad, C64  
 PSI-5 Traidng Company - Canvas - 1987 - All graphics ZX, Amstrad  
 Super Cycle - Canvas - 1987 - Sprites, backgrounds ZX, Amstrad  
 Mag Max - Ocean - 1987 - Sprites, backgrounds, Producer ZX, Amstrad, C64  
 Legend Of Kage - Ocean - 1987 - Sprites, backgrounds, Producer ZX, Amstrad, C64  
 Terra Cresta - Ocean - 1986 - Sprites, backgrounds, Producer ZX, Amstrad  
 Silent Service - Canvas - 1987 - Sprites, all graphics ZX, Amstrad  
 Platoon - Ocean - 1988 - Game design, storyboards, Producer ZX, Amstrad, C64  
 Target Renegade 2 - Ocean - 1988 - Game / character design ZX, C64, Amstrad  
 Sim City - Probe - 1989-90 - Title screen ZX  
 Dan Dare 2 - Gang Of Five - Title screen ZX  
 Viz The Game - Probe - 1991 - All graphics ZX, Amstrad  
 Total Recall - Ocean - 1991 - Game design, Producer, sprites, backgrounds ZX, Amstrad, C64, Atari St, Amiga  
 Gazza 2 - Empire - 1990 - All graphics, Producer ZX, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, PC  
 Vindicator - Ocean - 1988 - Game / cover design, all graphics C64, Producer ZX, Amstrad



## GAMES LIST - CANVAS

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Airborne Ranger	US Gold	Canvas	1988	AG AMS C64 ST ZX DOS
Arcade Force Four	US Gold	Canvas	1988	Compilations - ZX
Breakthru	US Gold	Canvas	1986	AMS C64 ZX NES
Charlie Chaplin	US Gold	Canvas	1988	AMS ZX DOS
Epyx Action	US Gold	Canvas	1990	Compilations - ZX
Highlander	Ocean	Canvas	1986	AMS C64 ZX
Iron Hand	US Gold	Canvas	1988	AG
Killed Until Dead	US Gold	Canvas	1987	AMS C64 ZX
Leader Board	US Gold	Canvas	1987	AG AMS C64 ST ZX DOS
Leader Board Tournament	US Gold	Canvas	1987-88	AMS ZX
Miami Vice	Ocean	Canvas	1986	AMS C64 ZX
PSI-5 Trading Company	Accolade/ US Gold	Canvas	1987	AMS C64 ZX DOS

## GAMES LIST - CANVAS

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Road Runner	US Gold	Canvas	1987	AMS C64 ST ZX DOS NES
Silent Service	MicroProse	Canvas	1987	AMS ZX
Solid Gold	US Gold	Canvas	1987	Compilations - AMS C64 ZX
Street Sports Basketball	US Gold	Canvas	1988	AG AMS C64 ZX DOS
Super Cycle	US Gold	Canvas	1987	AMS C64 ST ZX
Wizard Warz	Go!	Canvas	1987-88	AG AMS C64 ST ZX DOS
World Champi- onship Soccer	Elite Systems Ltd	Canvas	1991	AG AMS C64 ST ZX DOS Genesis SMS
World Class Leaderboard	US Gold	Canvas	1987	AG AMS C64 ZX DOS GG Genesis SMS
10 Great Games	Gremlin Graphics	Canvas	1988	Compilations - ZX



**Michael Follin**  
(программист)

1999-2001  
Game Play Studios  
1995-1999  
Traveller's Tales  
1988-1993  
Software Creations  
1985-1987  
Insight Software

**ZX Spectrum:**  
Bionic Commando 1988, Black Lamp 1988,  
Bubble Bobble 1987, Future Games 1986,  
Ghouls n Ghosts 1989, LED Storm 1988,  
Robbot Attack 1989, Star Firebirds 1985,  
Subterranean Stryker 1985, The Sentinel 1987,  
Vectron 1985

интервью - январь 2001 года

**Как ты познакомился с компьютерами ?**

Через Спектрум. Сначала это были аркадные игры (например, Space Invaders), я разбирался как они работали. В это время я увидел объявления по продаже подобных игр для домашних компьютеров (ZX81 и Atari) и приобрел себе ZX-81.

**Какие игры ты выпустил для ZX Spectrum?**

Subterranean Stryker; Star Firebirds; Vectron; Future Games; The Sentinel; Bubble Bobble; Black Lamp; Bionic Commando; LED Storm; Robot Attack; Ghouls 'n' Ghosts. По-памяти...

Что было сложным или легким в

**работе на Спектруме ?**

Лучшее состояло в том, что ты мог контролировать все. Я использовал всю машину, без вмешательства операционной системы. Компьютер был удивительно прост - всего немного памяти и процессор... Пока ты изучаешь язык, ты можешь сделать любую вещь. Худшее было... я думаю, это недостатки экрана. В нем всегда были проблемы с атрибутами цвета, поэтому мы должны были делать игры в низком разрешении и в едином цвете.

**Как ты оставил сцену Спектрума ?  
Это было тяжело ?**

Это произошло, когда появилась консоль Game Boy. Новая машина, основанная на процессоре

280, ориентированная на пользователя, что было очень привлекательным. Было очень тяжело оставлять и я храню один или два компьютера.

**Чем ты занимаешься сейчас ?**

Недавно я оставил компьютерную промышленность. Я нахожусь в теологическом колледже, и готовлюсь к тому, чтобы быть священником в церкви Англии. Ты не веришь ?

**Каковы были твои любимые игры Спектрума и почему ?**

Самым впечатляющим вероятно в то время, был Knightlore. 3-D графика была похожа на квантовый прыжок. Manic Miner была наиболее веселая как игра, несмотря на

## ИСТОРИЯ MIKE FOLLIN

свою простоту, необыкновенная программа.



Какие программист или музыкант Спектрума были твоими фаворитами?

Братья Stamper (Ultimate) были всегда впереди всех. Также заслужил специального упоминания Keith Burkhill из-за его Ghost's n Goblins. Относительно музыкантов, попробуйте догадаться...

Ты используешь эмуляторы, чтобы насладиться какой-либо из своих старых игр?

Я могу воспользоваться своим ноутбуком - в нем есть все мои старые программы.

Какая была твоя последняя игра для Спектрума, которую ты написал? Ты оставил что-то, не дописанное (если была, то можно ли увидеть эту программу)?

Я думаю, что это был Ghouls n Ghosts. Была другая программа, которую я начал делать, но из-за поломки дисковода, я окончательно оставил ее. Я думаю, что она потеряна навсегда.

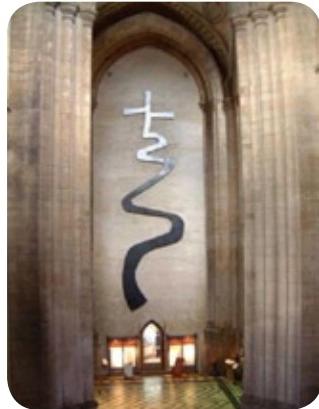
Что ты думаешь о современных играх? Могут ли они конкурировать с классикой? Не ты ли говорил, что они похожи внешне и без game play.

Я думаю, что это справедливо по отношению ко многим играм. Но это не всегда верно. Есть великие и настоящие игры - вроде Half-Life, серии Command & Conquer - примеры современных игр с гораздо более передовым и эффектным

game play, который мы раньше видели на Спектруме.

Что заставляет тебя скучать по старым временам?

Приятные воспоминания о временах Спектрума, о дружеском соперничестве с программистами Commodore 64, куче известных персон (снаружи и на экране). Я до сих пор поддерживаю контакты с некоторыми из моих друзей того времени, - это то, что я оставил из компьютерной отрасли.



## GAMES LIST - MICHAEL FOLLIN

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Altered Space	Hi Tech Exp/Sony	Softw. Creations	1990-1991	GB
Bionic Commando	Go!/U.S. Gold	Softw. Creations	1988	AG ST DOS ZX AMS C64 GB NES
Black Lamp	Firebird	Softw. Creations	1988	AG ST ZX
Bubble Bobble	Firebird	Softw. Creations	1987	AG ST GB GG NES SMS MSX ZX
Future Games	Mastertronic	Insight	1986	ZX
Ghouls'n'Ghost's	U.S. Gold	Softw. Creations	1989	AG ST Genesis SNES SMS AMS ZX
LED Storm	Go!/U.S. Gold	Softw. Creations	1988-1989	AG ST AMS ZX
Pocket Soccer	Nintendo	Gameplay Studios	2001	GB Color
Quake II	Virgin Interactive	Hammerhead	1999	PS PC
Robot Attack	Mastertronic	Softw. Creations	1989	ST ZX
Shadow Master	Psygnosis	Hammerhead	1997-1998	PC PS
Spot	7 UP	Softw. Creations	1990	GB

GAMES LIST - MICHAEL FOLLIN

Games	Publisher	Developer	Year	Platform
Spider-Man And The X-Men: Arcade's Revenge	Acclaim	Softw. Creations	1992	GG Genesis SNES Sega
Star Firebirds	Insight/Firebird	Insight	1985	AMS ZX
Subterranean Stryker	Insight	Insight	1985	AMS ZX
The Sentinel	Firebird	Softw. Creations	1987	AMS C64 ZX
Thomas the Tank Engine and Friends	THQ	Softw. Creations	1993	SNES
Toy Story	Psygnosis	Traveller's Tales	1995	PC SNES
Vectron	Insight/Firebird	Insight	1985	ZX

Michael Follin: Я начал программировать компьютерные игры где-то в 1982 году, профессионально в 1984 году.

Title: Subterranean Stryker

First released: March 1985

Target platforms: Spectrum 48K, Amstrad CPC

Developer: Insight

Publisher: Insight

Programming: Mike Follin

Graphics: Mike Follin, Mark Wilson, Peter Gough

Music: Tim Follin

Моя первая коммерческая игра, с реально тяжелым геймплеем и я думаю что последний уровень был непроходимым. Игра поддерживала аппаратный синтезатор речи - Currah micro speech. Первая коммерческая музыка Тима. Он написал драйвер музыки непосредственно в Z80.



Title: Star Firebirds

First released: October 1985

Target platforms: Spectrum 48K, Amstrad CPC

Developer: Insight

Publisher: Insight

Programming: Mike Follin

Graphics: Mike Follin, Mark Wilson, Peter Gough

Music: Tim Follin

Неуклюжая конверсия аркадной игры. В те дни вы смогли это реализовать без лицензии! Из-за глупой защиты от копирования игра работает не на всех эмуляторах. Тим сделал 2-х канальный музыкальный драйвер, похоже на музыку Стравинского.



Title: Vectron

First released: October-December 1985

Target platform: Spectrum 48K

Developer: Insight

Publisher: Insight (rereleased by Firebird)

Programming: Mike Follin

Graphics: Mike Follin, Mark Wilson, Peter Gough

Music: Tim Follin

Игра основана на фильме «Трон». Геймплей совмещает в себе 3-д графику от первого лица со смесью векторной и спрайтовой графики. 3-х канальная музыка от Тима.



## ИСТОРИЯ MIKE FOLLIN

Title: Future Games  
First released: June 1986  
Target platform: Spectrum 48K  
Developer: Insight  
Publisher: Mastertronic  
Programming: Mike Follin, Peter Gough, Tim Follin!  
Graphics: Peter Gough, Mark Wilson, Mike Follin, Tim Follin  
Music: Tim Follin



Тим написал под-игру - единственный раз, без музыки.

Title: The Sentinel  
First released: March 1987  
Target platform: Spectrum 48K  
Developer: Software Creations  
Publisher: Firebird  
Programming: Geoff Crammond, Mike Follin  
Graphics: Geoff Crammond, Mike Follin  
Music: Geoff Crammond, Tim Follin



Моя первая разработка для Манчестера - "Software Creations". Geoff Crammond дал мне код его классической игры для Amstrada. Он преобразовал код из 6502 кросс-конвертером в Amstrad Z80. Моя задача - конвертировать для Spectrum'a в 10 недель. Написанные им версии для других компьютеров имели размер экрана 320 в ширину и по крайней мере 4 цвета. Версия для Спектрума должна была быть монохромной, этого требовало большое разрешение. Все хитрые куски кода я получил от Geoff'a. Мой хитрый код - пролистывание текста вначале игры. Из музыки присутствует звон, сделанный Тимом в 4-5 каналах.

Title: Bubble Bobble  
First released: October 1987  
Target platform: Spectrum 48K, (128K for music)  
Developer: Software Creations  
Publisher: Firebird  
Programming: Mike Follin  
Graphics: Andrew Threlfall  
Music: Tim Follin



Я написал 80 уровней из 100 в оригинальной игре. Первый опыт Тима в написании для звукового чипа - Yamaha AY.

Title: Black Lamp  
First released: April 1988  
Target platform: Spectrum 48K (128K music)  
Developer: Software Creations  
Publisher: Firebird  
Programming: Mike Follin  
Graphics: Andrew Threlfall  
Music: Tim Follin



Конверсия с Atari ST. Там была замечательная графика, но не хватало геймплея. Я сделал монохромный вариант.

Title: Bionic Commando  
First released: June 1988  
Target platforms: Spectrum 128K / 48K, Amstrad CPC  
Developer: Software Creations  
Publisher: Go!  
Programming: Mike Follin  
Graphics: Andrew Threlfall  
Music: Tim Follin



Написано с возможностью загрузки по одному уровню на Spectrum'e 48, всех уровней - на 128-м.

Тим получил награду за AY музыку.

## ИСТОРИЯ MIKE FOLLIN

Title: Robot Attack

First released: 1989

Target platform: Spectrum 48K/128K With Lightgun

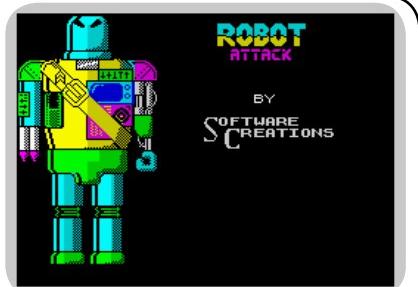
Developer: Software Creations

Publisher: MasterTronic

Programming: Mike Follin

Graphics: John Tatlock

Игра написана для light gun. Это новое железо и программы под него Amstrad рекламировал через телевидение.



Title: LED Storm

First released: February 1989

Target platform: Spectrum 128K / 48K

Developer: Software Creations

Publisher: Go!

Programming: Mike Follin

Graphics: John Tatlock/Andrew Threlfall

Music: Tim Follin

Аркадная игра включала квази-3D элемент, вертикальное скроллирование.



Title: Ghouls 'n' Ghosts

First released: December 1989

Target platform: Spectrum 128K / 48K / +3

Developer: Software Creations

Publisher: Go!

Programming: Mike Follin

Graphics: Ben Thingy, John Tatlock, Andrew Threlfall, Gof (loading screen),

Music: Tim Follin

Блестящий шаг вперед в программировании - гладкое скроллирование 2 пикселей в 2-х кадрах. Считаю эту игру моей самой удачной на Spectrum'e. Тим сделал музыку для AY.



Title: Spot

First released: 1990

Target platform: GameBoy (32Kbyte)

Developer: Software Creations

Publisher: 7-UP

Programming: Mike Follin

Graphics: Mark Wilson

Music: Geoff or Tim Follin

Моя первая игра для GB. Фактически это стратегическая игра, вроде Реверси/Отелло или Go! Я узнал ужасы ограничений в Nintendo - Спектрум в сравнении был машиной мечты для программирования. Nintendo заставил меня переписать игру полностью.



Title: Altered Space

First released: 1990/1991

Target platform: GameBoy (128Kbyte)

Developer: Software Creations

Publisher: Sony

Programming: Mike Follin

Graphics: Anthony Anderson

Music: Geoff Follin

Я доволен этой игрой сегодня. Изометрическая игра.



Title: Spiderman and the X-Men

First released: 1992

Target platform: SNES

Developer: Software Creations

Publisher: Acclaim

Programming: Mike Follin, Ste Ruddy, Kev

Graphics: Craig Houston, Anthony Anderson, Andrew Threlfall, Jonathan Smith, Dave, James Music: Tim 'n' Geoff

SNES - самый неприятный компьютер с которым я когда-либо работал.

3 из 5 героев сделаны мной.



## ИСТОРИЯ MIKE FOLLIN

Title: Thomas the Tank Engine  
First released: June 1993  
Target platform: SNES  
Developer: Software Creations  
Publisher: THQ  
Programming: Mike Follin  
Graphics: Phil Bretherton, Chris Collins, Anthony Anderson, Andrew Threlfall, Gavin Eagleton  
Music: Tim 'n' Geoff (mostly from the TV series)



Мой последний проект для Software Creations был ностальгическим для меня так как я еще могу читать истории как ребенок.

Title: Toy Story  
First released: March 1996  
Target platform: SNES  
Developer: Traveller's Tales  
Publisher: Psygnosis/Disney  
Programming: Chris Stanforth, Mike Follin  
Graphics: Andy, James, Dave, Bev.  
Music: Alister Brimble

Хорошо воспринятая игра в то время.



Title: Shadow Master  
First released: Q1 1998  
Target platform: PC  
Developer: HammerHead  
Publisher: Psygnosis  
Programming: Chris Stanforth, Paul Hunter, Mike Follin, Ste Cork  
Graphics: Andy Ingram, Allan Wales, Simon James, Jo Daly, Bev Bush  
Music: PC Music



Хорошая трехмерная стрелялка, использует новые на то время видеокарты.

Title: Pocket Soccer  
First released: early 2001  
Target platform: GameBoy Colo(u)r  
Developer: Gameplay Studios  
Publisher: Nintendo  
Programming: Mike Follin, Tony Williams, Phil Berry  
Graphics: Paul Dossis, Simon Butler  
Music: Tony Williams



Моя последняя компьютерная игра, опять для Game Boy но в цвете. Очень тяжелая работа над игрой.



годов из Манчестера. Они поделились своими воспоминаниями о работе в компании:

**Jim Bagley** - работал в компании Special FX (игры Cabal, Gutz и Red Heat), изданные Ocean.  
**Jonathan Smith** - 'Joffa' - программист Ocean (игры Daley Thompson's Supertest, Batman the Caped Crusader, Midnight Resistance и другие).  
**Mark R. Jones** - талантливый художник Ocean (например, заставки к играм Wizball и Arkanoid II, делал графику для игр The Vindicator, Gryzor и других).

**Simon Butler** - один из наиболее плодовитых художников - графика для Speccy, Amiga, C64 включая Target Renegade, Platoon, Combat School, Elf и Navy Seals.

Также был приглашен **Jon Hare** (фото в начале журнала - с мячом) - соучредитель легендарной Sensible Software, создавшей классику 8 и 16 бит: Wizball, Sensible Soccer, Megalomania и Cannon Fodder.

В Bidds Live Music Club, Stoke-on-Trent (Великобритания) прошла тусовка ретро-гейминга. В качестве приглашенных гостей были бывшие служащие Ocean Software - известного производителя видеоигр 80-х и начала 90-х

## CONVENTION BYTE BACK 2009



JONATHAN 'JOFFA' SMITH

CONVENTION BYTE BACK 2009



## CONVENTION BRAZIL 2003-2005



CONVENTION BRAZIL 2003-2005





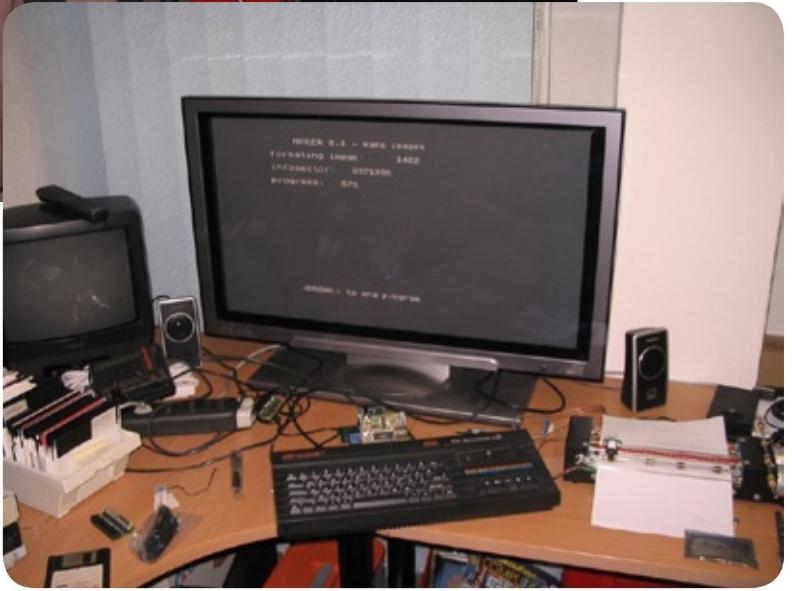
CONVENTION BRAZIL 2003-2005



## CONVENTION BRAZIL 2003-2005



## CONVENTION AY RIDERS V BRATISLAVE 2009



## REMAKES

### DEATHCHASE: UFO

START GAME  
SOUND: ON  
SIZE: IMMERSION  
INSTRUCTIONS  
QUIT



[www.16x16](http://www.16x16.com)

DEATHCHASE: UFO Nenad Jalsovec 2007

### ROAD FIGHTER

PLAY SELECT:  
→ ONE PLAYER  
TWO PLAYERS  
OPTIONS  
QUIT

Jason Barnes (J' Barnes), Mikko Palkila (McBole), Jerrith Schaeff (



Brain Games

LA ABADIA DEL CRIMEN A.G. Gonzalez 2008



NETHER EARTH Santi Ontacyn Villar 2003-2005

### NONAMED

The remake

Para ser caballero del  
Rey no existe otro sistema.



Martinez - Música por Matt Furniss v Taz  
NONAMED Jose Maria Climent Martinez 2009



HIGHWAY ENCOUNTER A. Nixon 2006



CAPTAIN 'S' CEZ 2009 (23mb)



SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD Ovine 2003



CYBERNOID Space-Time Productions 2007



SUPER BRUCE Tony Rocket 2005-2009

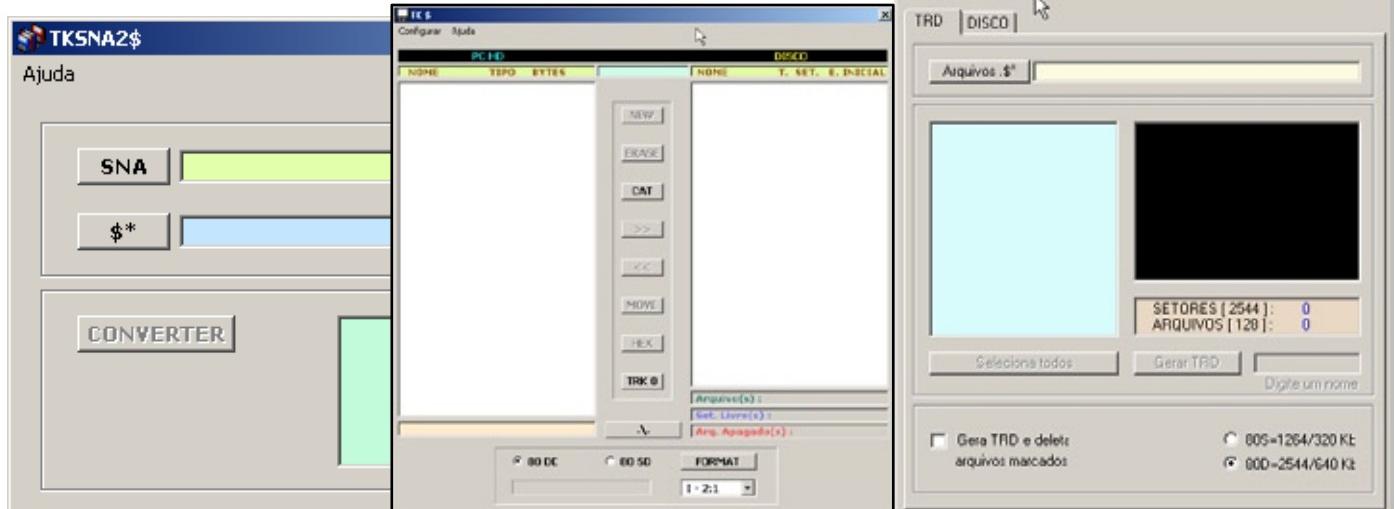
Я старался подобрать игры на разный вкус... лично мне больше всего понравилась Deathchase: UFO - получил те же ощущения что и лет 15 назад. Игру Captain 'S' ищите на сайте производителя - испанской команды CEZ - <http://cezgs.computeremuzone.com/>. С ее выпуском команда CEZ прекращает свою деятельность.

## SOFTWARE



Простенькие игры из Бразилии - их нет даже на World of Spectrum. Pinball - то же что и известная игра Pinball Wizard (1983). Presidente - локализация известной игры от Don Priestley - Dictator (1983).

Программы для PC: TK\$ (Hobeta/TRD), TK-Betadisk (TK90X, 95), TKSNA2\$ (SNA/Hobeta).



## SOFTWARE



### En pantalla

'Hammer-Head'. En este juego de la marca Zigurat hay que usar la cabeza, y no precisamente porque se planteen situaciones que requieran pararse a pensar, ni porque haya que resolver crucigramas o larguísimas ecuaciones; sino porque es el único arma de que dispone el agente secreto protagonista de la aventura: la contundente calabaza que tiene sobre los hombros. Los enemigos van y vienen sin cesar, y debilitan la energía del personaje si éste no impide, a pura fuerza de cabezazos, que se crucen con él. Versiones: Spectrum, Amstrad y MSX; cinta: 1.295 pesetas; disco: 2.250. PC: 2.250.

**Cargador:** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, grábalo en una cinta virgen para poder utilizarlo más veces y ejecútalo antes de cargar el juego original. Dispondrás de todo tipo de ayudas para concluir la aventura sin problemas.

¡Y buen juego!

```

10 CLEAR 25000: LET N=5043
20 FOR X=26539 TO 26585
30 READ A: POKE X,A
40 LET N=N-A: NEXT X
50 IF N=3 THEN GO TO 70
60 PRINT "DATAS MAL": STOP
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 RANDOMIZE USR 26539
90 LET X=31575: POKE X,115
100 POKE X+3,4: POKE X+5,119
110 POKE X+10,201
120 POKE 35041,24
130 RUN USR 29220
140 DATA 243,221,33,0,64,17
150 DATA 0,27,62,255,55,20,8
160 DATA 21,62,8,211,254,205
170 DATA 98,5,55,221,98,17
180 DATA 164,22,205,169,5
190 DATA 221,33,8,114,17,248
200 DATA 141,55,205,169,5,251
210 DATA 122,183,32,210,201

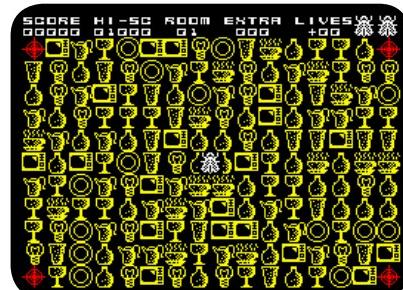
```

Реклама из испанского журнала - игра Hammer-Head (Postum Soft/Zigurat, 1992). Сегодня версия для Speccy еще не выложена. Так же отсутствует игра Ormuz (Genesis, 1988).

Скриншоты этих игр для Amstrad CPC.



Игра Crazy House (Mike, Peter, Bulldog Software 1990). Только в варианте Z80. На сайте World Of Spectrum имеет статус Denied.



### Приложение

1. Cain 1-2-3 игры Steve Cain - 7,65mb+15mb+10,1mb
2. Combat Air Patrol - 10,4mb
3. Darklight Conflict - 11,9mb
4. Incoming Forces - 10,5mb
5. Canvas - 15,5mb
6. Denton 1-2-3 игры Denton Designs - 14mb+13,3mb+4,32mb
7. Follin 1-2-3 игры Mike Follin - 10mb+14,6mb+11,4mb
8. Ian - игры Ian Weatherburn - 2,29mb
9. Imagine 1-2-3 игры Imagine Ltd - 7,41mb+14,3mb+13,1mb
10. Gibson игры John Gibson - 13,1mb
11. Software + Deathchase - игры, программы одноименного раздела журнала + Brataccas + Steem ST + Deathchase: UFO - 1,77mb
12. Remakes 1-2 - 31,8mb

Общий объем игр, найденных мною для софтографии превышает 2Gb, я выкладываю их в архивах которые занимают не более 16mb.

Что будет в следующем номере? Когда выйдет следующий номер? Надеюсь что достаточно скоро. Материалов достаточно много, мало времени и такое впечатление что это никому не интересно.

Как видите, журнал немного улучшился визуально. Статистика скачивания первого номера (143 на 08.07.2009). Интересны Ваши впечатления. Эмуляторы ищите в приложении к предыдущему номеру либо в интернете.

e-mail: speccy2004@mail.ru